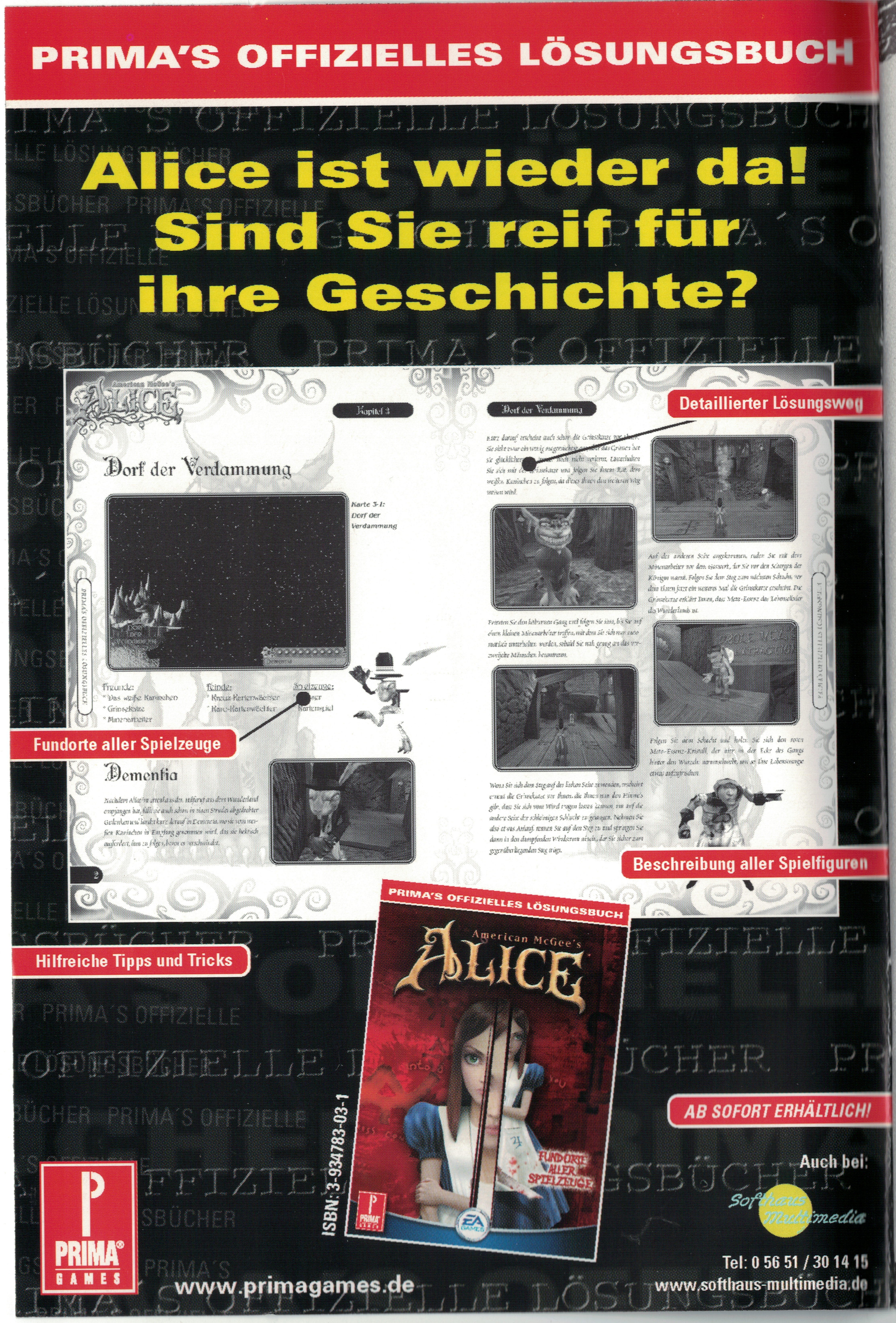
Clive Barker's
Undying

Horror. Pur.

Erhältlich ab Frühjahr 2001

Seriennummer:	4507-3037444-1824633-6238

EAD08903307M



American McGee's ALICE

INHALT

Systemanforderungen 2
Bereinigung des Systems vor Spielstart 3
Was ist DirectX, und warum brauche ich es damit das Spiel läuft? 4
Wie installiere ich DirectX? 5
Hinweise zu DirectX 7
Installation des Spiels 7
Deinstallation/Erneute Installation des Spiels 9
Spielstart 9
Probleme mit der Software? 10
Spielanleitung 16
Willkommen im Wunderland 16
Standard-Tastaturbefehle 17
Hauptmenü 19
Spielbildschirm 20
Spiele laden/speichern 20
Technische Unterstützung 22
Electronic Arts Online 24

Krankenbericht 25

Systemanforderungen

Benötigt

- Windows® 95, Windows 98 oder Windows ME (Windows 2000 und Windows NT werden nicht unterstützt)
- AMD® K6-2™, Intel® Pentium® II-Prozessor mit 400 MHz
- 64 MB RAM
- 4fach CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk
- 600 MB Festplattenplatz sowie Platz für gespeicherte Spiele (zusätzlicher Speicherplatz wird für die Windows-Auslagerungsdatei sowie für die Installation von DirectX benötigt)
- OpenGL-fähige Grafikkarte mit 16 MB und zu DirectX 7 kompatiblem Treiber
- Zu DirectX 7 kompatible Soundkarte
- Tastatur
- Maus

Empfohlen

- AMD Athlon™ oder Intel Pentium III-Prozessor mit 500 MHz oder schneller
- 128 MB RAM
- 8fach CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk oder schneller bei Verwendung eines 32-Bit Windows-Treibers
- 620 MB Festplattenplatz sowie Platz für gespeicherte Spiele (zusätzlicher Speicherplatz wird für die Windows-Auslagerungsdatei sowie für die Installation von DirectX benötigt)
- OpenGL-fähige Grafikkarte mit mindestens 32 MB und zu DirectX 7 kompatiblem Treiber

Bereinigung des Systems vor dem Spielstart

Bevor neue Software installiert wird, ist es wichtig, dass sich die Festplatte in gutem Zustand befindet. Wir empfehlen deshalb, ScanDisk und Defragmentierung regelmäßig laufen zu lassen.

- **ScanDisk** durchsucht die Festplatte nach verlorenen Daten.
- Die **Defragmentierung** der Festplatte stellt sicher, dass die Dateien richtig sortiert sind. Sollte die Festplatte nicht überprüft werden, können die Daten beschädigt werden.

1. Um ScanDisk zu starten, klickt man auf den START-Button der Taskleiste.
2. Im Startmenü muss AUSFÜHREN gewählt werden.
3. Dann sollte ScanDisk in das Dialogfenster eingegeben und auf OK geklickt werden.
4. Wenn das Programm aktiviert ist, sollte man sich vergewissern, dass bei der Prüfart INTENSIV ausgewählt wurde. Es dauert einige Zeit, bis dieser Vorgang beendet ist, wenn "INTENSIV" gewählt wurde, aber das Ergebnis ist dafür auch umso besser. Man sollte sich vergewissern, dass FEHLER AUTOMATISCH KORRIGIEREN aktiviert ist. Dann sollte das Laufwerk ausgewählt werden, auf das das Spiel installiert werden soll (z.B. C).
5. Wenn alles korrekt eingestellt ist, sollte auf START geklickt werden, damit das Programm die Festplatte überprüft und mögliche Fehler behebt.
6. Danach sollte die Defragmentierung gestartet werden. Dazu klickt man mit der linken Maustaste auf den START-Button der Taskleiste.
7. Im Startmenü muss AUSFÜHREN gewählt werden.
8. Dann sollte DEFRAG in das Dialogfenster eingegeben und auf OK geklickt werden.
9. Wie bei ScanDisk muss das Laufwerk, auf das das Spiel installiert werden soll, gewählt und auf OK geklickt werden. Dieser Prozess dauert ein wenig, gewährleistet jedoch eine fehlerfreie Installation des Spiels.

Was ist DirectX™, und warum brauche ich es, damit das Spiel läuft?

Der folgende Abschnitt sollte vor der Installation des Spiels oder von DirectX-Treibern gründlich gelesen werden.
DirectX ist ein API (Application Programming Interface), das Windows-95/Windows-98-basierenden Anwendungen Höchstleistungen und Hardwarezugriffe in Echtzeit ermöglicht. Es reduziert auch die Komplexität der Installation und Konfiguration der Hardware. Das Spiel verwendet das DirectX 7-API (die neueste Version von DirectX zum Zeitpunkt der Veröffentlichung) und enthält DirectX 7-Dateien zur Installation. Die Komponenten DirectDraw, DirectSound und Direct3D von DirectX benötigen möglicherweise die aktuellsten Treiber für Grafik-, Sound- oder 3D-Zusatz-Treiber. Wenn nicht die aktuellsten Treiberversionen verwendet werden, treten möglicherweise Probleme bei der Darstellung, im Audio- und 3D-Bereich auf. Wenn neue Hardware oder Peripheriegeräte von weniger bekannten Herstellern benutzt werden, muss man sich möglicherweise an den entsprechenden Hersteller wenden, um Treiber mit DirectX 7-Unterstützung zu erhalten.

Wie installiere ich DirectX 7.0a?

Die Installation von DirectX 7 ist Teil der Installation des Spiels. Wenn DirectX 7 oder eine spätere Version nicht auf dem Computer gefunden werden, fragt das Installations-programm, ob DirectX 7 installiert werden soll. Es sollte Ja gewählt werden, um fortzufahren.
Falls aus irgendeinem Grund DirectX 7 nicht installiert wurde, kann es von der Spiel-CD installiert werden. Dazu sollte zuerst auf START geklickt und dann SUCHEN DATEIEN/ORDNER gewählt werden. Man sollte sich vergewissern, dass im Feld SUCHEN IN das CD-ROM-Laufwerk angegeben ist (z.B. D). Im Feld NAME sollte DXSETUP eingegeben und auf STARTEN geklickt werden. Wenn die Datei unter Dateiname erscheint, sollte mit der linken Maustaste auf das DXSETUP-Symbol doppelgeklickt werden. Die Option, mit der DirectX erneut installiert werden kann, sollte gewählt werden, um den Vorgang zu beenden.

1. Nach der Installation von DirectX 7 sollte überprüft werden, ob die Grafik-, Sound- und 3D-Karten-Treiber DirectX 7 unterstützen: Dazu klickt man auf die Start-Taste in der Windows®95-/Windows®98-Taskleiste und dann auf Ausführen ...
2. In die Dialogbox muss "dxdiag" eingegeben und anschließend auf OK geklickt werden.

Das DirectX-Diagnose-Programm bietet Informationen über Grafik-, Sound- und 3D-Karten-Treiber. Um die Grafikkarten-treiber zu überprüfen, muss man auf die Registerkarte Anzeige (diese kann auch Anzeige 1 heißen, wenn ein zusätzlicher 3D-Beschleuniger oder eine zweite Grafikkarte installiert wurde) klicken. Zur Überprüfung der Soundkartentreiber muss auf die Registerkarte Sound und zur Überprüfung der 3D-Karten-treiber auf die Registerkarte Anzeige 2 geklickt werden. In jedem dieser Bildschirme erscheinen im Abschnitt Bemerkungen Informationen darüber, ob die jeweiligen Treiber von Microsoft als DirectX-unterstützend lizenziert wurden oder nicht.

Es sollte dabei auch der erste Satz dieses Abschnitts beachtet werden. Sollte dort "Es wurden keine Treiberprobleme gefunden." zu lesen sein, dann unterstützt der Kartentreiber DirectX und sollte mit DirectX-Anwendungen korrekt zusammenarbeiten.
Steht allerdings in der ersten Zeile der Satz "Die Datei XXX hat kein Zertifikat, d.h. ..." (wobei XXX für den Dateinamen des Kartentreibers steht), bedeutet dies, dass der Kartentreiber DirectX nicht unterstützt. Möglicherweise kann es zu Problemen mit DirectX-Anwendungen kommen. In diesem Fall sollte der entsprechende Kartentreiber durch eine neue, lizenzierte Version ersetzt werden.

Hinweise zu DirectX

American McGee's Alice™ verwendet das DirectX 7-API (die aktuellste DirectX-Version bei Veröffentlichung), und auf der CD sind DirectX 7-Dateien enthalten, die du installieren kannst.

Installation des Spiels

***American McGee's Alice* installieren:**

1. Starte das Windows-Betriebssystem.

2. Lege **CD 1** zu *American McGee's Alice* in das Laufwerk ein. Der Installationsbildschirm erscheint.

Hinweis: Wenn der Installationsbildschirm nicht automatisch erscheint, klicke auf den START-Button auf der Windows-Taskleiste und klicke dann auf AUSFÜHREN ... Gib in die Dialogbox D:\autoplay ein und klicke dann auf OK. Der Installationsbildschirm erscheint. (Wenn der Buchstabe deines CD-ROM-/DVD-Laufwerkes nicht "D:" ist, gib den entsprechenden Buchstaben deines Laufwerks ein.)

3. Um mit der Installation zu beginnen, klickst du auf ALICE INSTALLIEREN. Der Einführungsbildschirm erscheint.

4. Klicke auf WEITER. Gib die Registrierungsnummer ein, wenn du dazu aufgefordert wirst. Anschließend gelangst du zum Bildschirm Zielverzeichnis wählen.

- Das Standardverzeichnis lautet C:\Programme\EA GAMES\American McGee's Alice. Um das Verzeichnis zu wechseln, klicke auf DURCHSUCHEN..., wähle ein Verzeichnis aus und klicke dann auf WEITER. Der Bildschirm Installationsart erscheint.

5. Wähle TYPISCH oder WENIG SPEICHER (64 MB RAM). Klicke auf WEITER. Der Bildschirm Programmordner wählen erscheint.
6. Wähle das Verzeichnis, in dem du *American McGee's Alice* installieren möchtest, und klicke anschließend auf WEITER. Nun kannst du dich entscheiden, ob du eine Verknüpfung zu *American McGee's Alice* auf deinem Desktop erstellen möchtest. Nachdem du deine Wahl getroffen hast, wird das Spiel auf deine Festplatte kopiert.

- Dieser Vorgang kann einige Minuten dauern. Währenddessen solltest du dir Alices Krankenbericht oder den Abschnitt *Spielanleitung* in diesem Handbuch durchlesen, um dich mit der Geschichte von Alice vertraut zu machen und zu erfahren, wie im Wunderland gespielt wird.

7. Wenn du dazu aufgefordert wirst, lege **CD 2** von *American McGee's Alice* ein und klicke auf OK. Die Installation beginnt.
8. Wenn der Installationsvorgang beendet ist, erscheint eine entsprechende Meldung. Klicke dort auf BEENDEN. Jetzt kannst du das Wunderland betreten (s. Abschnitt *Spielstart*).

Deinstallation/Erneute Installation des Spiels

Wenn Probleme beim Spielen auftreten oder das Spiel beim ersten Versuch nicht korrekt installiert wurde, empfehlen wir, das Spiel zu deinstallieren und anschließend neu zu installieren.

***American McGee's Alice* deinstallieren:**

1. Starte das Windows-Betriebssystem.
2. Lege **CD 1** zu *American McGee's Alice* in das Laufwerk ein. Der Installationsbildschirm erscheint.

Hinweis: Wenn der Installationsbildschirm nicht automatisch erscheint, klicke auf den START-Button auf der Windows-Taskleiste und klicke dann auf AUSFÜHREN... Gib in die Dialogbox D:\autoplay ein und klicke dann auf OK. Der Installationsbildschirm erscheint. (Wenn der Buchstabe deines CD-ROM-/DVD-Laufwerkes nicht "D:" ist, gib den entsprechenden Buchstaben deines Laufwerks ein.)

3. Klicke auf ALICE DEINSTALLIEREN, um das Spiel zu deinstallieren.

***American McGee's Alice* erneut installieren:**

- Nach der Deinstallation des Spiels folgst du den Schritten im Abschnitt Installation des Spiels, um *American McGee's Alice* erneut zu installieren.

Spielstart

***American McGee's Alice* starten:**

1. Starte das Windows-Betriebssystem.
2. Lege CD 2 zu *American McGee's Alice* in das Laufwerk ein.
3. Klicke auf den START-Button auf der Windows-Taskleiste und wähle Programme>EA GAMES>American McGee's Alice>American McGee's Alice. Nach dem EA GAMES-Bildschirm erscheint das Hauptmenü (s. Abschnitt *Hauptmenü*).

Hinweis: Hinweise zum Spiel findest du im Abschnitt Spielanleitung.

Probleme mit der Software?

Wenn Probleme bei der Installation oder der Verwendung der Software auftreten, möchten wir dir gerne helfen.

- Bitte vergewissere dich, dass du die Abschnitte *Systemanforderungen* und *Installation* des Spiels sorgfältig durchgelesen hast. Es ist sehr wichtig, dass dein Computer den Mindestanforderungen des Spiels entspricht.

Wenn du den Anweisungen gefolgt bist und immer noch Probleme bei der Installation oder der Verwendung der Software auftreten, findest du im Folgenden einige Hinweise, die dir bei der Problemlösung helfen sollen.

CD-Probleme

Für *American McGee's Alice* wird ein 4fach oder ein schnelleres CD-ROM-Laufwerk benötigt.

Fehlermeldung "Datei nicht gefunden" bei der Installation oder beim Spielen

- Vergewissere dich, dass sich die richtige CD im CD-ROM-Laufwerk befindet. Die CD muss sich im Laufwerk befinden, damit das Spiel installiert und gespielt werden kann.
- Vergewissere dich, dass die CD nicht verkratzt oder beschädigt ist.

Probleme mit der CD-ROM-Leistung

- Vergewissere dich, dass du einen 32-Bit Windows-Treiber zur Steuerung des CD-ROM-Laufwerks verwendest. Um zu überprüfen, ob du ein 32-Bit CD-ROM-Laufwerk verwendest:
- Klicke auf **Start>Einstellungen>Systemsteuerung**.
- Doppelklicke dann auf SYSTEM. Die Systemeigenschaften werden angezeigt.
- Klicke auf LEISTUNGSMERKMALE.
- Wenn die Meldung "Das System ist optimal konfiguriert" erscheint, bedeutet dies, dass du 32-Bit Windows 95/Windows 98-Treiber verwendest und du kein Update brauchst. Falls dies nicht der Fall ist, musst du deine CD-ROM-Treiber aktualisieren.
- Verwende keinen auf DOS basierenden 16-Bit Treiber für dein CD-ROM-Laufwerk (geladen unter CONFIG.SYS), da dadurch die Leistung erheblich herabgesetzt werden kann.

Abstürze

In manchen Fällen nutzen andere Programme, die auf deinem Computer laufen, die Ressourcen, die benötigt werden, um das Spiel zu installieren oder zu spielen. Nicht alle diese Programme sind unmittelbar sichtbar. Es gibt Programme, die immer im Hintergrund auf deinem Computer laufen.

Wichtiger Hinweis: Wenn du Programme schließt, die im Hintergrund laufen, verbessert dies die Voraussetzungen deines Computers, um *American McGee's Alice* zu spielen. Die Hintergrundprogramme sind jedoch nicht mehr verfügbar, wenn sie geschlossen wurden. Vergewissere dich, dass du nach dem Spielen von *American McGee's Alice* alle Programme, die im Hintergrund laufen, wieder aktivierst, indem du deinen Computer neu startest.

Anti-Virus-/Sicherungsprogramme

Wenn auf deinem Computer Anti-Virus- oder Sicherungsprogramme laufen, solltest du diese schließen, bevor du *American McGee's Alice* spielst. Dazu suchst du auf der Windows-Taskleiste das entsprechende Programm. Rechtsklicke auf das Icon und wähle SCHLIESSEN, DEAKTIVIEREN beziehungsweise die entsprechende Option.

Allgemeine Anwendungen im Hintergrund

Wenn du Anti-Virus- und Sicherungsprogramme deaktiviert hast, solltest du auch alle unnötigen Hintergrundanwendungen schließen. Zum Anschauen und Schließen von Anwendungen, die im Hintergrund laufen, gehst du folgendermaßen vor:

1. Halte die Tasten STRG und ALT gedrückt und drücke dann die Entf-Taste.
2. Das Fenster Anwendungen schließen erscheint. In diesem Fenster findest du eine Liste aller Hintergrundanwendungen, die auf deinem Computer laufen.

- Bitte schließe auf keinen Fall die Hintergrundanwendungen Explorer oder Systray. Alle anderen Hintergrundanwendungen können geschlossen werden.

3. Um eine Hintergrundanwendung zu schließen, klickst du in der Liste auf den Namen der Anwendung und dann auf den Button TASK BEENDEN.
4. Das Fenster wird geschlossen, und die Anwendung ist beendet.

Wiederhole diesen Vorgang, bis nur noch die Anwendungen Explorer und Systray übrig sind. Denke daran: Wenn du deinen Computer das nächste Mal startest, sind die Hintergrundanwendungen automatisch wieder aktiviert.

Grafikprobleme

Für *American McGee's Alice* wird eine Open GL-unterstützte Grafikkarte mit einer Auflösung von 640X480 mit 16-Bit Farben benötigt (mindestens 16 MB Grafikspeicher).

Hinweis: Wenn dein Windows-Grafiktreiber DirectDraw nicht unterstützt, treten möglicherweise Probleme bei der Installation oder beim Spielen von American McGee's Alice auf.

Allgemeine Informationen zur Grafikkarte

- Während der Installation von DirectX versucht das DirectX-Installationsprogramm, einen Grafiktreiber für deine Grafikkarte zu installieren, der DirectDraw unterstützt. Wenn dein Grafikkartentreiber nicht von DirectDraw unterstützt wird, ersetzt das DirectX-Installationsprogramm die vorhandenen Grafikkartentreiber. In einigen Fällen können dadurch die herstellerspezifischen Utilities für deine Grafikkarte deaktiviert werden. Wenn du diese Utilities behalten möchtest, musst du dir möglicherweise die aktuellen Treiber mit DirectDraw-Unterstützung direkt vom Hersteller deiner Grafikkarte besorgen.
- Wenn dein Grafikkartentreiber bereits von DirectDraw unterstützt ist, aber noch nicht von Microsoft zertifiziert wurde, wirst du dazu aufgefordert, diesen Grafikkartentreiber zu ersetzen. In den meisten Fällen solltest du deinen Treiber nicht ersetzen, da dadurch herstellerspezifische Utilities für deine Grafikkarte verloren gehen können. Treten also Grafikprobleme auf, die mit dem Gebrauch der nicht zertifizierten DirectDraw-Treiber von deinem Hersteller in Zusammenhang stehen, können diese möglicherweise gelöst werden, indem du DirectX neu installierst und deinen derzeitigen Grafiktreiber durch einen DirectX 7-Grafiktreiber ersetzt.

3D-Beschleuniger-Tipps

Wenn Probleme bei der Erkennung der 3D-Beschleunigerkarte auftreten, lies bitte die Dokumentation zu deiner 3D-Beschleunigerkarte.

Hinweise zu OpenGL und GLSetup

American McGee's Alice verwendet für das Grafikrendering des Spiels das OpenGL-API.

GLSetup erkennt automatisch deine Grafikkarten-Hardware und installiert die entsprechenden OpenGL-Treiber für deine Karte. GLSetup ist auf CD 1 zu *American McGee's Alice* enthalten und muss vor dem Spielen extra laufen.

GLSetup funktioniert nur unter Windows 95/98. Es läuft nicht unter NT oder Windows 2000. Dieses Utility wird dir zur Verfügung gestellt, damit die 3D-Videos im Spiel möglichst einwandfrei laufen. Die folgenden Chipsätze werden von der auf der CD enthaltenen Version von GLSetup (v1.0.0.117) unterstützt:

- 3Dfx™ Voodoo5™, Voodoo3™, Voodoo Banshee™, NVIDIA® GeForce2™, NVIDIA Ge Force 256™, NVIDIA TNT2™, NVIDIA TNT™, NVIDIA Quadro2™, NVIDIA Quadro™, ATI® Radeon™, ATI Rage 128 Pro Maxx™, ATI Rage 128 Pro™, ATI Rage 128™, S3 Savage 2000™, S3 Savage4™, Matrox® MGA-G400™ und 3Dlabs Permedia 3™

Installation von GLSetup

Wenn bei dir Grafikprobleme auftreten, obwohl du eine der unterstützen Grafikkarten hast und das Spiel unter Windows 95/98 laufen lässt, solltest du GLSetup laufen lassen.

- Zum Installieren von GLSetup wählst du 'D:\glsetup' von CD 1. Sobald der Installationsvorgang beendet ist und auch das Spiel installiert ist, kannst du spielen. (Wenn der Buchstabe deines CD-ROM-/DVD-Laufwerkes nicht "D:" ist, gib den entsprechenden Buchstaben deines Laufwerks ein.)

- Updates und aktuelle Informationen zu GLSetup findest du im Internet unter www.glsetup.com.

Speicherprobleme

Für *American McGee's Alice* werden 64 MB RAM benötigt, und der Virtuelle Speicher muss aktiviert sein. Wir empfehlen, Windows den Virtuellen Speicher automatisch verwalten zu lassen (Standardeinstellung). Es müssen mindestens 50 MB Festplattenplatz nach der Installation zur Verfügung stehen.

Soundprobleme

Für *American McGee's Alice* wird eine Soundkarte mit DirectSound-Unterstützung benötigt. Wenn dein Soundkartentreiber nicht von DirectSound unterstützt wird, kommt es möglicherweise zu unregelmäßigem oder stockendem Sound. In diesem Fall empfehlen wir, die aktuellsten Treiber vom Hersteller der Soundkarte zu besorgen.

Installierte Soundkarte, aber kein Sound

- Vergewissere dich, dass deine Lautsprecher oder deine Kopfhörer korrekt angeschlossen sind und dass die Lautstärke korrekt eingestellt ist.

Allgemeine Informationen zur Soundkarte

- Während der Installation von DirectX versucht das DirectX-Installationsprogramm, einen Soundkartentreiber für deine Soundkarte zu installieren, der über Direct Sound-Unterstützung verfügt. Wenn deine Soundkarte DirectSound nicht unterstützt, versucht das DirectX-Installationsprogramm, den vorhandenen Soundkartentreiber zu ersetzten.
- Wende dich an den Hersteller deiner Soundkarte, um aktuelle Treiber zu erhalten, falls für deine Soundkarte keine DirectX 7-DirectSound-Treiber erhältlich sind.

SPIELANLEITUNG

Willkommen im Wunderland

Wenn du das erste Mal das Wunderland betrittst, solltest du nach der Grinsekatze Ausschau halten. Sie wird dich auf den richtigen Weg führen.

Nimm dir ein bisschen Zeit, dich mit den grundlegenden Bewegungen vertraut zu machen. Und lern deine Spielzeuge kennen.

Neben der Grinsekatze werden dir noch ein paar andere gütige Kreaturen über den Weg laufen. Nicht alle sind der Königin loyal, schau dich also ruhig nach Hilfe um.

Du bist in einem dunklen Raum gelandet. Was machst du also, um hinauszufinden?

Hinweis: Benutze beim Laufen, Schwimmen und Schwingen auf Lianen immer dieselben Tastaturbefehle zum Bewegen.

Standard-Tastaturbefehle

Hauptmenü

AKTION	MAUS
Markierten Gegenstand aktivieren	Linksklick

Befehle im Spiel

Allgemeine Befehle

AKTION	TASTATUR/MAUS
Schauen	Maus
Vorwärts/rückwarts bewegen	**W/S**
Schritt nach links/rechts	**A/D**
Nach links/rechts drehen	Pfeil links/rechts
Springen, schwimmen, von Lianen springen	**LEERTASTE**
Lianen hinunterklettern	**F**
Kameraperspektive	**TAB**
Laufen	In der Vorwärtsbewegung **SHIFT**-Taste gedrückt halten
Gegenstand verwenden (zum Öffnen von Türen, Aktivieren von Hebeln, Erklimmen von Lianen etc.)	**ENTER**

Hinweis: Wähle die Einstellungsoptionen aus dem Hauptmenü, um individuelle Veränderungen an den Befehlen im Spiel vorzunehmen.

Herbeiläuten Grinsekatze	**C**
Pause	**PAUSE** (erneut drücken zum Fortfahren)

Pause und zurück zum Hauptmenü	ESC
Schnell laden	F1
Schnell speichern	F4

Spielzeuge

AKTION	**TASTATUR/MAUS**
Primärangriff	Linke Maustaste
Sekundärangriff	Rechte Maustaste
Spielzeuge durchschalten (vorwärts/rückwärts)	ü /]
Messer	1
Karten	2
Crocketschläger	3
Hasenbombe	4
Eiswand	5
Knochen	6
Teufelswürfel	7
Augenstab	8
Muskete	9
Uhr	0

- Du kannst ein Spielzeug erst benutzen, wenn du es gefunden hast. Zuerst einmal solltest du dich auf die Suche nach dem Messer machen.
- Die Grinsekatze kann dir sehr nützlich sein, denn sie kann dich durchs Spiel führen, obwohl sie manchmal ziemlich seltsam ist. Drücke die Taste C, wenn du besondere Hilfe brauchst, um herauszufinden, ob sie dir etwas zu sagen hat.
- Weitere Informationen zum Spiel erhältst du, wenn du auf der Windows-Taskleiste auf den Start-Button klickst und dann Programme>American McGee's Alice> Gameplay-Hilfe wählst.

Hauptmenü

Wenn du das Spiel startest, erscheint das Hauptmenü.

Neues Spiel

Wenn du diese Option wählst, erscheint eine Einführungssequenz. Danach gelangst du ins Wunderland.

Laden/Speichern

Wenn du ein Spiel gespeichert hast, kannst du so den Bildschirm Laden, Speichern und Löschen aufrufen. (Weitere Informationen findest du im Abschnitt *Spiele laden/speichern.*)

LADEN	Lade ein zuvor gespeichertes Spiel.
SPEICHERN	Speichere ein Spiel, um es später fortzusetzen.
LÖSCHEN	Lösche ein gespeichertes Spiel.

Einstellungen

Nimm individuelle Veränderungen an den Sound-, Grafik- und Steuerungseinstellungen vor.

- Um individuelle Veränderungen an der Steuerung im Menü Einstellungen vorzunehmen, doppelklickst du auf die Steuerungseinstellung, die du ändern möchtest, und drückst dann auf eine beliebige Taste. Dieser Taste wird nun der ausgewählte Befehl zugewiesen. Wenn du mit der Zuweisung der Befehle fertig bist, speicherst du sie. (Wähle ZURÜCKSETZEN, um wieder die Standardbefehle einzustellen.)

Sound: Stelle die Soundoptionen wie Musiklautstärke, Lautsprecherart usw. ein.

Grafik: Stelle die Grafikoptionen wie Bildschirmauflösung, Farbtiefe usw. ein.

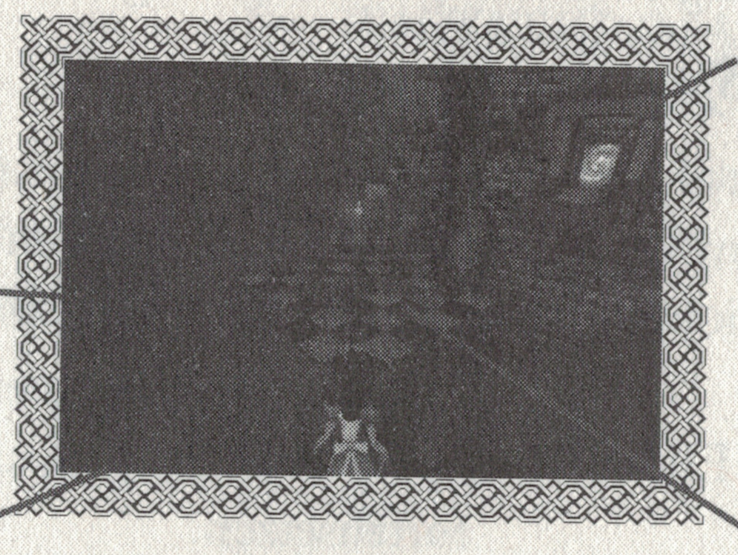
Steuerung: Konfiguriere die Steuerung. (Standardeinstellungen sind in dieser Spielanleitung aufgelistet.)

Spieloptionen: Lege die Maussteuerung fest und stelle andere Spieloptionen ein.

Beenden

Beende das Spiel oder schau dir die Liste der Mitwirkenden am Spiel an.

Spielbildschirm



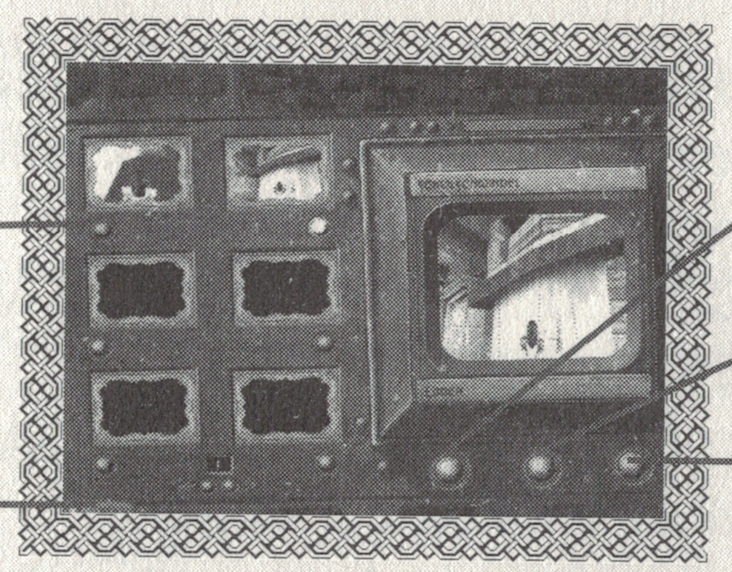
- Zum Speichern eines Spiels drückst du die Taste ESC. Das Hauptmenü erscheint (s. Abschnitt Hauptmenü). Du kannst das aktuelle Spiel im Bildschirm Spiel laden/speichern abspeichern (s. Abschnitt *Spiele laden/speichern*).

Spiele laden/speichern

Über das Hauptmenü gelangst du zum Bildschirm Laden/Speichern. Hier kannst du deine Spieldateien verwalten, indem du Spiele lädst, speicherst oder löschst.

Hinweis: In *American McGee's Alice* ist die Anzahl der Spiele, die du auf deiner Festplatte speichern kannst, nicht begrenzt. Daher solltest du hin und wieder nicht mehr benötigte gespeicherte Spiele löschen, um nicht unnötig zu viel Festplattenplatz zu blockieren.

Spiel laden/speichern Bildschirm



Ein Spiel speichern:

1. Drücke die Taste ESC zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel. Das Hauptmenü erscheint.
2. Wähle LADEN/SPEICHERN. Dein aktuelles Spiel wird im großen Bildschirm rechts angezeigt.
3. Klicke auf den Button SPEICHERN unter dem Bildschirm. Dein Spiel wird gespeichert.

Ein Spiel laden:

1. Wähle LADEN/SPEICHERN im Hauptmenü.
2. Markiere das gespeicherte Spiel, das du laden möchtest, und klicke anschließend auf den Button LADEN zum Laden des Spiels.

Ein gespeichertes Spiel löschen:

1. Wähle LADEN/SPEICHERN im Hauptmenü.
2. Markiere das gespeicherte Spiel, das du löschen möchtest, und klicke anschließend auf den Button LÖSCHEN. Das Spiel wird gelöscht.

Technische Unterstützung

Wenn nach Durchlesen der gesamten Dokumentation immer noch Probleme mit dieser Software auftreten, sollte mit den folgenden Abschnitten fortgefahren werden.

WICHTIG: DIESEN ABSCHNITT SOLLTE MAN LESEN, BEVOR MAN UNS ANRUFT.

Bei den heutigen PCs gibt es Millionen verschiedener Kombinationen von Hardware und Software.

Aus diesem Grund muss man sich eventuell auch an den Händler oder Hersteller des Computers wenden oder in der Dokumentation nachlesen, um die entsprechenden Informationen zu erhalten, bevor Kontakt zum Technischen Kundendienst aufgenommen wird.

(**Hinweis:** Die folgenden Informationen sind auch direkt beim PC-Hersteller erhältlich.)

1. Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat (falls vorhanden).
2. Eine Liste der Spezifikationen des Computers:
   Prozessor-Typ und -Geschwindigkeit
   Größe des Arbeitsspeichers (RAM)
   CD-ROM-Typ und -Geschwindigkeit
   Soundkarten-Hersteller und -Modell
   Grafikkarten-Hersteller und -Modell
   Netzwerkkarten-Hersteller und -Modell (falls vorhanden)
   Festplattenkapazität und Größe des freien Platzes
   DirectX™-Treiberversionen (siehe Hinweise zur DirectX-Installation)
   Joystick und Game-Card (falls vorhanden)
   3D-Beschleunigerkarte (falls vorhanden)

(siehe folgenden Abschnitt "Benötigte Informationen")

Wenn die oben genannten Informationen nicht auffindbar sind, kann der Hardware-Händler oder -Hersteller weiterhelfen.

Benötigte Informationen

Windows-95®-Benutzer

1. Auf Arbeitsplatz rechtsklicken.
2. Auf Eigenschaften linksklicken.
3. Im Bildschirm mit den allgemeinen Informationen sieht man, wieviel RAM zur Verfügung steht und welcher Prozessor installiert ist, z.B. Intel/Cyrix.

Hinweis: Windows 95/Windows 98 erkennt den Cyrix-Chip möglicherweise nicht korrekt und gibt ihn als 486 an.

4. Auf Geräte-Manager klicken.
5. Auf das "+"-Symbol neben der entsprechenden Kategorie klicken:

- CD-ROM-Treiber
- Grafikkarten
- Audio-, Video- und Game-Controller
- Netzwerk-Adapter

Hier sieht man dann die Hersteller der Geräte.

1. Die Prozessor-Geschwindigkeit kann man beim Neustart des Rechners in der oberen linken Ecke des Bios ablesen. Dort sollte die Anzeige der Prozessor-Geschwindigkeit erscheinen, z.B. 166 MHz. Das ist die aktuelle Prozessor-Geschwindigkeit.
2. Auf Arbeitsplatz doppelklicken und dann auf das Quadrat-Symbol, um das Fenster zu vergrößern.
3. Bei Linksklick auf die Festplatte (C:\), sieht man, wie viel freier und gesamter Festplattenplatz zur Verfügung steht. Dann alle Fenster schließen.

Diese Informationen werden benötigt, um den Computer korrekt zu konfigurieren. Wenn trotz korrekter Einstellungen immer noch Probleme mit der Software bestehen, hat Electronic Arts eine Kundendienst-Abteilung mit Spezialisten, die bei allen möglicherweise auftretenden Problemen gerne weiterhelfen.
Bevor man sich an die Kundendienst-Abteilung von Electronic Arts wendet, sollte man die Hilfe-Datei zu Rate ziehen, die mit dieser Software geliefert wird. Die Hilfe-Datei ist über die Windows-95-Menüleiste zugänglich und bietet möglicherweise schnelle Problemlösungen zu den Schwierigkeiten, die am häufigsten auftreten.

Electronic Arts online:

INTERNET E-MAIL:	de-support@ea.com
WORLD WIDE WEB:	Unsere Website unter: http://www.ea.com
oder	http://www.electronicarts.de
FTP:	Unsere FTP-Site unter ftp.ea.com

Software und Dokumentation © 2000 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Teilweise © 2000 Rogue Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Software-Technologie. Id-Technologie © 2000 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Electronic Arts, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und American McGee's Alice sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Das Rogue Entertainment-Logo ist eine Marke von Rogue Entertainment, Inc.
Besonderer Dank an Ritual Entertainment.
EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.
Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

KRANKENBERICHT

4 November 1864

Heute erhielt ich vom Superintendenten die Bestätigung, dass ich eine sehr bekümmerte, schwierige Patientin in meine Obhut bekommen solle. Zweifelhafte Ehre! Sie heißt Alice, und die Prognose ist nicht sehr vielversprechend. Nachdem ich einen Blick in ihre Akte geworfen habe, wundere ich mich, dass sie überhaupt noch am Leben ist. Sie liegt nun seit beinahe einem Jahr im Koma.

Hätte ich sie als Patientin angenommen, wenn ich gewusst hätte, was ich heute weiß?

11 November 1864

Das Mädchen liegt stumm auf der Streckbank, den Kopf seltsam bandagiert, und dennoch scheint sie sich mit aller Kraft ans Leben zu klammern. Ihre Verbrennungen sind in dem Jahr, das seit dem Brand vergangen ist, unerwartet gut verheilt, aber sie weist eine tiefe, tranceähnliche Demenz auf. Es ist, als haben die Flammen die meisten ihrer Sinne mit allem anderen verschlungen. Alice zeigt auf keinerlei Reize Reaktionen. Niemand passt besser in die düstere Welt dieser Krankenstation als sie.
In einem unbedachten Moment sprang eine krebsbefallene Katze auf Alice, als das Mädchen hinausgetragen werden sollte. Die Pfleger erschraken, als die Katze maunzte, und verloren den Halt. Das arme Mädchen fiel auf den Boden. Seltsamerweise stellte sich die Katze auf Alice, als würde sie auf ihr Territorialrecht pochen oder einen auf der Jagd erlegten Nager verteidigen. Erst als ein Pfleger sie mit einem Stock bedrohte, sprang sie in die nächste Hecke. Selbst dann duckte sich die Katze im Gebüsch. Sie richtete ihren hingebungsvollen Blick auf Alice, als hätte sie ein ganz persönliches Interesse an unseren Handlungen.

Es zahlt sich aus, solchen Begebenheiten wie das Auftauchen der Katze Beachtung zu schenken – das habe ich über die Jahre gelernt. - 21/10/73

14 November 1864

Alles, was sie besitzt, ist ein Spielzeug, ein rußiges, abgewetztes Kaninchen mit nur einem Knopfauge, das an einem losen Faden hängt, ein Spielzeug aus ihrer unbeschwerten Kindheit. Nun wacht das Kaninchen über Alices fortschreitende Demenz.

Das Kaninchen kann als wertvolles Instrument zur Schocktherapie dienen. Das hätte ich früher erkennen sollen. - 21/10/73

8 Dezember 1864

Wenn ich ihr eine Flamme vor die Augen halte, zeugt nichts in ihrem Blick auch nur von der geringsten Reaktion. Ich klatschte neben ihrem Ohr in die Hände. Nichts. Weder ihr Sehvermögen noch ihr Gehör sind beeinträchtigt, dennoch registriert sie nichts. Das von Reverend Motte und anderen verbreitete Gerücht, sie fühle auch nichts – weder Schmerz, noch Furcht oder andere Leiden – ist weder glaubwürdig noch nett. Trotzdem ist sie weit, weit weg.

10 Dezember 1864

Obwohl sie schwach erscheint, muss sie eine äußerst robuste Konstitution haben, da sie bis jetzt überlebt hat. Ihr Fieber lässt nicht nach; ihre Atmung ist schwer, und selbst nach einem Jahr bereiten ihr die massiven Verbrennung noch so große Schmerzen. Man vermutet nicht, dass sie elend ist, so reglos, wie sie daliegt. Aber ich werde sie aus ihren Träumen aufwecken, selbst wenn die Reaktion unfreiwillig ist.
Morgen werde ich beginnen, sie mit kalten Pflastern und Aderlass zu behandeln. Der Aderlass mag ihrer Demenz einige Erleichterung verschaffen. Außerdem habe ich einen neuen Schockapparat, den ich an ihr ausprobieren möchte. Ich bin neugierig, wie sie darauf reagieren wird.

6 Januar 1865

In der vergangenen Nacht ist eine andere Patientin gestorben, die ich mit dem Mittel behandelt habe, das ich auch an Alice ausprobieren wollte. Ich war überzeugt, dass sich ihr Zustand mit jeder Verabreichung verbessere, daher war diese Entwicklung sehr niederschmetternd. Vielleicht war die stärkere Mischung zu stark für ihre chronisch geschwächte Brust. Bevor ich das Serum Alice verabreiche, muss ich es noch weiter erforschen.

Etwas weniger Laudanum und etwas mehr Kampher, dann wäre sie noch am Leben. – 13/12/73

23 Februar 1865

Durch die Fenster meines Labors kann ich die Schwester im Garten sehen. Schwester D- führt eine Gruppe von Kindern zum Luftschnappen. Ich höre die schlurfenden Schritte auf dem Kiespfad. Ich frage mich, ob Alice jemals mit den anderen dort herumlaufen wird. Wird sie jemals ihre Sinne wiedererlangen? Oder wird sie den Rest ihrer Tage hinter diesen dicken, grauen Wänden verschanzt bleiben? Ihr derzeitiger Zustand gibt wenig Grund zur Hoffnung auf Heilung.

Ich konnte ja nicht ahnen, dass sie in ihrem Geist unvorstellbare Wälder und Gärten durchstreifte. – 27/1/74

23 März 1865

Nichts scheint das Mädchen zu verärgern. Ich versuchte es mit Ruhigstellen - Handschellen, Beingurten und Zwangsjacken. Als Kontrast ließ ich sie die Freiheit schmecken und ließ sie einige Stunden ohne Aufsicht im Garten. Aber auf nichts zeigt sie die geringste Reaktion. Ich habe noch einige Methoden in petto, manche davon habe ich schon lange nicht mehr angewandt, aber ich habe kaum noch Hoffnung, dass irgendetwas anschlagen wird.

1 April 1865

Jedes Jahr halte ich an diesem Tag inne, um 12 Uhr mittags haargenau, um über die Absurdität eines solchen Tages nachzudenken. Ist es nicht Ironie in sich, an einem solchen Tag an einem solchen Ort Scherze zu treiben?

Das Mädchen hat sich völlig abgekapselt. Wenn es möglich wäre, würde ich behaupten, Alice hätte sich noch weiter in ihre - wie europäische Psychiater es nennen - Psyche zurückgezogen. Ich probiere immer noch verschiedene Methoden aus, aber keine schlägt an. Daher habe ich keinen Grund zur Hoffnung. Ich würde die Fortschritte aufzeichnen, wenn es denn welche gäbe.

7 September 1873

Nach Jahren im Koma teilt sie uns heute etwas mit einem Bild mit, einer Zeichnung von einer Art Katze. Allerdings habe ich noch nie so eine Katze gesehen.

Nicht einmal eine solch bizarre Zeichnung ließ uns vermuten, was in dieser Hinsicht noch auf uns zukommen sollte. – 29/3/74

10 September 1873

Während Alice nach der Verabreichung ihres Beruhigungsmittels ein Nickerchen hielt, nähte Schwester D- dem Kaninchen das fehlende Auge an. Selbst nach so vielen Jahren unter geistig Verwirrten kann es mich noch erstaunen, dass eine scheinbar so triviale Handlung eine so große Wirkung erzielen kann.

Alice erwachte aus ihrem Schlummer und begann, hysterisch zu schluchzen.

"Sprich, mein Kind, was fehlt dir?",
flehte Schwester D-.
"Was ist denn, Liebes?"

In einem Zustand von Halbbewusstsein sprach Alice folgenden Vers:

Im Erdenbau erneut, so eilten wir des Wegs ohn' Unterlass.
In einen einst so schönen Garten, versunken nun im Hass

Sie weinte, und erst, als Schwester D- das gerade angenähte Auge vom Kopf des Kaninchens riss, fiel Alice wieder in ihre Bewusstlosigkeit zurück.

Vielleicht war es ein Fehler, sie zu wecken und diese Reaktion zu provozieren. – 29/3/74

Ich weiß nicht, ob ich mich über diese Reaktion freuen soll oder ob mich die Intensität ihres Ausbruchs beunruhigen soll. Eines wissen wir jedenfalls jetzt: Sie kann sprechen.

11 September 1873

Wenn sie möchte, kann sie zeichnen. Heute Morgen überraschte sie mich mit einer neuen Phantasterei. Aber was stellt ihre Zeichnung dar? Mir erscheint es wie ein Abbild eines Alptraums in der Hölle.

15 Oktober 1873

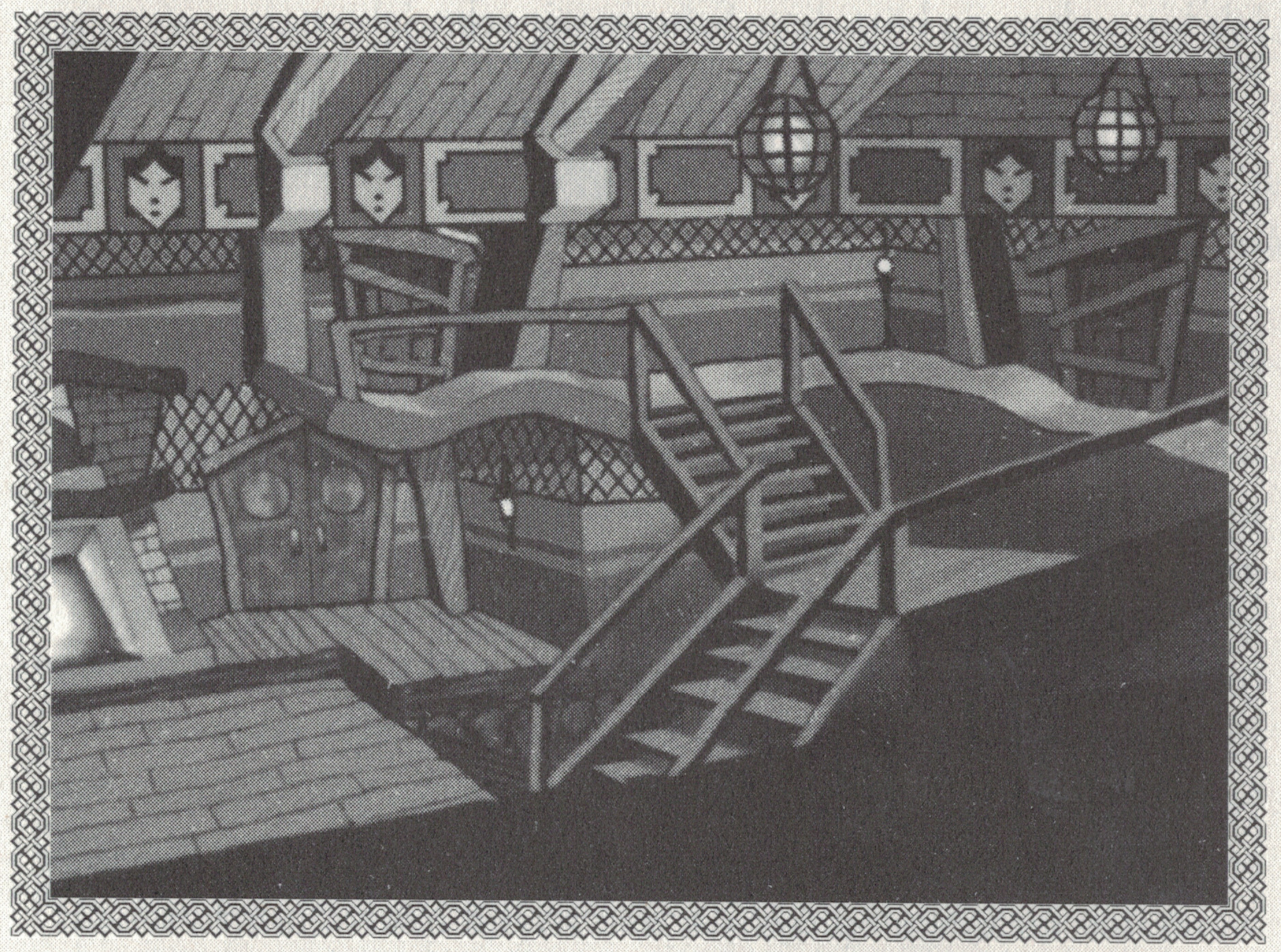
Als ich mich Alices Zimmer näherte, hörte ich leises Lachen. Ein paar Kadetten ärgerten sie und schlugen sie mit Lederbändern. Diese Geschöpfe sind geistig auch nicht viel gesünder.

Alice reagierte nicht auf ihre Neckereien, und die Kadetten ließen sich nicht von meinen Tadeln beeinflussen. Wahre Hilfe findet man so selten.

18 Oktober 1873

Der Superintendent stattete uns einen Besuch ab. Der Geruch seines parfümierten Händedrucks hängt mir immer noch in der Nase. Er besucht uns nicht oft, aber wenn, dann bleibt er immer ewig lange. Üblicherweise läuft er dann durch jeden Teil der Klinik und gibt vor, sich für diesen oder jenen Fall zu interessieren. Diesmal wollte er Alice sehen und fragte nach den Blutegeln. Als sie sich weigerte, sich zu rühren, riss der Superintendent seinen Mund weit auf und gähnte in unendlicher Langweile.

Als ich ihm ihre Zeichnungen zeigte, war sein Interesse plötzlich wieder geweckt, gerade so, als hätte jemand seine fettige Hand mit einem heißen Schürhaken berührt.



Er war sehr aufgeregt, als er uns verließ. – 7/4/74

24 Oktober 1873

Schwester D- hat an der Tür gelauscht. Alice scheint unkontrolliert vor sich hin zu murmeln. Obwohl niemand versteht, was sie sagt, sind ihre Worte eindeutig an das einäugige Kaninchen gerichtet.

26 Oktober 1873

Ihr Fall ist nicht außergewöhnlich … verglichen mit den zahllosen anderen Patienten, die in diesen Hallen hausen. Ich möchte ihre Tragödie nicht verharmlosen - die Belastung ist ausreichend, um jeden Geist unermesslich zu erschüttern. Man stelle sich nur die erbärmlichen Schreie ihrer Eltern vor, die in ihrem brennenden Schlafzimmer gefangen waren, und das Gefühl der Machtlosigkeit angesichts ihres Leids. Sicherlich hat Alice diese Schreie gehört. Ich bin sicher, sie hört diese Schreie seit zehn Jahren.

Ich weiß jetzt, daß ich meine Bemerkung zurücknehmen muss. Ihr Fall ist außergewöhnlich. – 7/4/74

3 November 1873

Ich höre das Ticken der Uhr. Es ist bereits nach Mitternacht - und plötzlich höre ich seltsame Geräusche. In der Stille der Klinik muten diese Geräusche sehr lebendig an. Alice rührt sich nicht, also lausche ich den Schreien, die mir durch Mark und Bein dringen, dem irren Stöhnen, dem unerträglichen Gemurmel und dem irren Geschwafel.

Nach anfänglichen Krämpfen ist Alices Körper nun wieder erschlafft. Wenn sie sich nicht ab und zu im Schlaf rühren würde, würde ich ihr einen Spiegel vor den Mund halten, um zu sehen, ob sie noch atmet. Es ist unmöglich, zu verstehen, was sie sagt. Es hört sich an wie "zu dumm", "Kuhjung" oder "Boojum". Was für ein Unsinn. Ist das ein Eigenname? Ein Ort? Oder einfach eine Beschwörungsformel im Delirium? Ich schreie ihr dieses Wort ins Ohr und steche ihr mit Nadeln in die Schultern - sie japst, aber sie spricht nicht deutlicher.

Boojum! Aber woher hat sie solche Phantasien? – 11/4/74

Der Trank fließt durch ihre Adern. In diesem kalten Raum zu sitzen, erinnert mich an die letzte Behandlung hier. Die zerfetzte Polsterung erinnert mich an den Patienten, der glaubte, Ratten sprächen mit ihm. Sie lebten in dem Polster, behauptete er. Tatsächlich glaubte er, die Geister seiner Vorfahren seien in die Ratten gefahren. Nach dem Hirneingriff verschwanden diese Wahnvorstellungen, und er konnte wieder in den Schlafsaal gebracht werden.

Alice ist immer noch ruhig.

21 November 1873

Wieder treiben die Kadetten ihre bösen Späße. Sie sind es müde, Alice zu füttern, und "kümmern" sich nun lieber um das Kaninchen und kleckern ihm Haferbrei auf das Stoffgesichtchen.

Mein Verdacht hat sich bestätigt. Diese Flegel sind die missratenen Neffen des Superintendenten. – 13/4/74

Während sie das Stofftier fütterten, lernten die Kadetten eine grundlegende Lektion des Kliniklebens - kehre einem Patienten niemals den Rücken zu ... auch wenn das jetzt belehrend klingt. Wie ich erfuhr, erwachte Alice aus ihrer Bewusstlosigkeit und griff die beiden Kadetten an. Erzürnt attackierte sie sie mit einem Löffel. Selbst in ihrem geschwächten Zustand konnte sie ihnen tiefe Wunden zufügen. Sie führte den Löffel wie ein Schlachtermesser und stieß es in die fleischige Wange eines der Kadetten. Mitten in der Attacke richtete sie ihn gegen sich selbst, bearbeitete ihre Handgelenke und versuchte, die Venen zu öffnen. Ich nähte ihre Wunden und verband sie ordentlich. Alice leidet nun nicht mehr - aber ob man das auch über die Kadetten sagen kann, ist fraglich.

Sie ist wieder bewusstlos. Ganz gleich, was ich tue oder sage, sie zeigt keine Reaktion.

7 Dezember 1873

Wir können eine kleine Veränderung verzeichnen. Ihr Mund ist entspannt, und wir können sie ohne Gewalt füttern. Wenn es Zeit ist für ihre Arznei, öffnet sie freiwillig ihren Mund, ganz als wolle sie den Trank in ihrem Bauch willkommen heißen.

Das ist kaum nennenswert, aber jeder Fortschritt zählt.

8 Dezember 1873

Eine magere Katze leckte Alice die Wange. Sie fauchte, als ich zur Tür hereintrat, und sprang auf das Fensterbrett. Sie bestand nur aus Haut und Knochen, denn sonst hätte sie unmöglich durch die Gitterstäbe gepasst. Ich konnte ein Grinsen auf ihrem räudigen Gesicht erkennen. Es ist seltsam, aber manchmal erscheint einem das Gesicht eines Tiers beinahe menschlich.

Es gibt so viele wilde Katzen im Hof. Es würde mich nicht wundern, wenn es hier mehr Katzen als Patienten gibt.

Die Katze erinnert mich an die, die bei Alices Ankunft auf ihre Brust gesprungen war. Allerdings ist sie noch magerer. – 26/4/74

13 Dezember 1873

Vielleicht hat draußen etwas ihre Phantasie angeregt. Als sie wieder hereinkam, machte sie eine sonderbare Zeichnung. Wieder einmal beweist sie, dass sie mehr kann als herumliegen und an die gelbgestrichene Decke zu starren.

Bisweilen flackert in ihrer Verrücktheit der Geist eines Genies auf. – 26/4/74

15 Dezember 1873

Es ist nun drei Tage her, dass ich das Kaninchen aus dem Zimmer entfernt habe. Alices Schreie hallen immer lauter durch die verschlossene Tür.

25 Dezember 1873

Sie ist wieder in ihren tranceartigen Zustand zurückgefallen - mit einem Unterschied: Ihr Mund öffnet sich sehr weit, wenn jemand das Zimmer betritt. Was auch immer sie verlangt, die Arznei oder Essen, sie kann nicht genug davon bekommen.

Ich kann nicht verstehen, was sie mit ihrem ständigen "Iss mich" und "Trink mich" sagen möchte. – 23/7/74

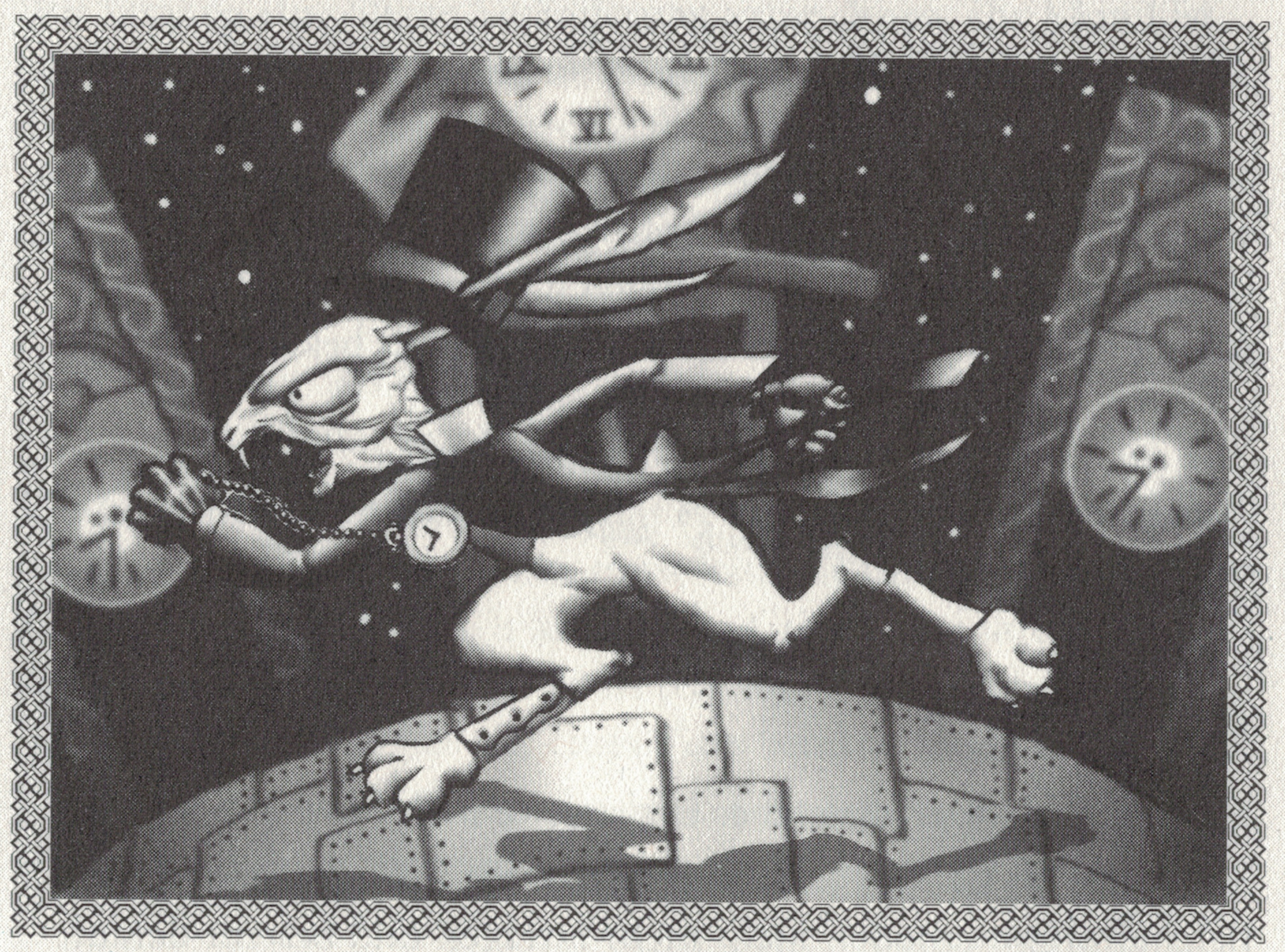
17 April 1874

Monate sind vergangen, aber es passierte nichts.

Schwester D- hat die Geduld verloren. Sie kann meine Behandlungsmethoden nicht mehr ertragen und besteht darauf, ihre eigenen anzuwenden. Sie nähte das Kaninchen zusammen und steckte es zu Alice ins Bett.

18 April 1874

Interessante Entwicklung! Alice hat das Geschenk erwidert und Schwester D- zum Dank ein Kaninchen gezeichnet, das allerdings etwas anders aussieht als ihr Kuscheltier.



Meine Uhr? – 10/5/74

1 Juni, 1874

Gänzlich unerwartet und erschreckend wie ein plötzlicher Blitzschlag an einem azurblauen Himmel begrüßte mich Alice heute mit einem seltsamen Grinsen.
Und plötzlich begann sie mit mir zu plaudern, als hätten wir jahrelang nichts anderes getan. Ich füge zur Beweisführung ein paar Bemerkungen an, damit ich nicht der Einzige bin, der sie kennt.
"Hüte dich vor des Schneckenhais giftigem Speichel . . . wirf den Teufelswürfel weise, denn damit entscheidet sich das Spiel ... bedenke, dass der Tausendfüßler am Unterbauch empfindlich ist ... Erlabe dich an den Pilzen - aber gib Acht - manche beißen zurück."
Leider kann ich diese Monologe nicht wirklich als Verbesserung bezeichnen.

2 Juni, 1874

Sie lebt in einer Welt voller Gewalt, Terror und Blutvergießen. Ihre Verwirrung ist so groß, so phantastisch und absurd, dass ich ihr manchmal kaum zuzuhören vermag. Sie erzählt von einem alptraumhaften Reich, in dem alles vom Untergang gezeichnet ist. Riesige Ameisen und fleischfressende Pflanzen, alles verschlingende Fische und feuerspeiende Biester bevölkern diese Welt. Die Vielfalt dieser teuflischen Kreaturen ist grenzenlos. Sie übertreffen selbst Hieronymus Boschs entsetzlichsten Triptychon in ihrer Schrecklichkeit.
Es ist, als grübe ich in der Wüste nach Wasser. Nun, da das Wasser zu fließen beginnt, kann ich den Strom nicht aufhalten, aber auch die Quelle kann ich nicht finden.

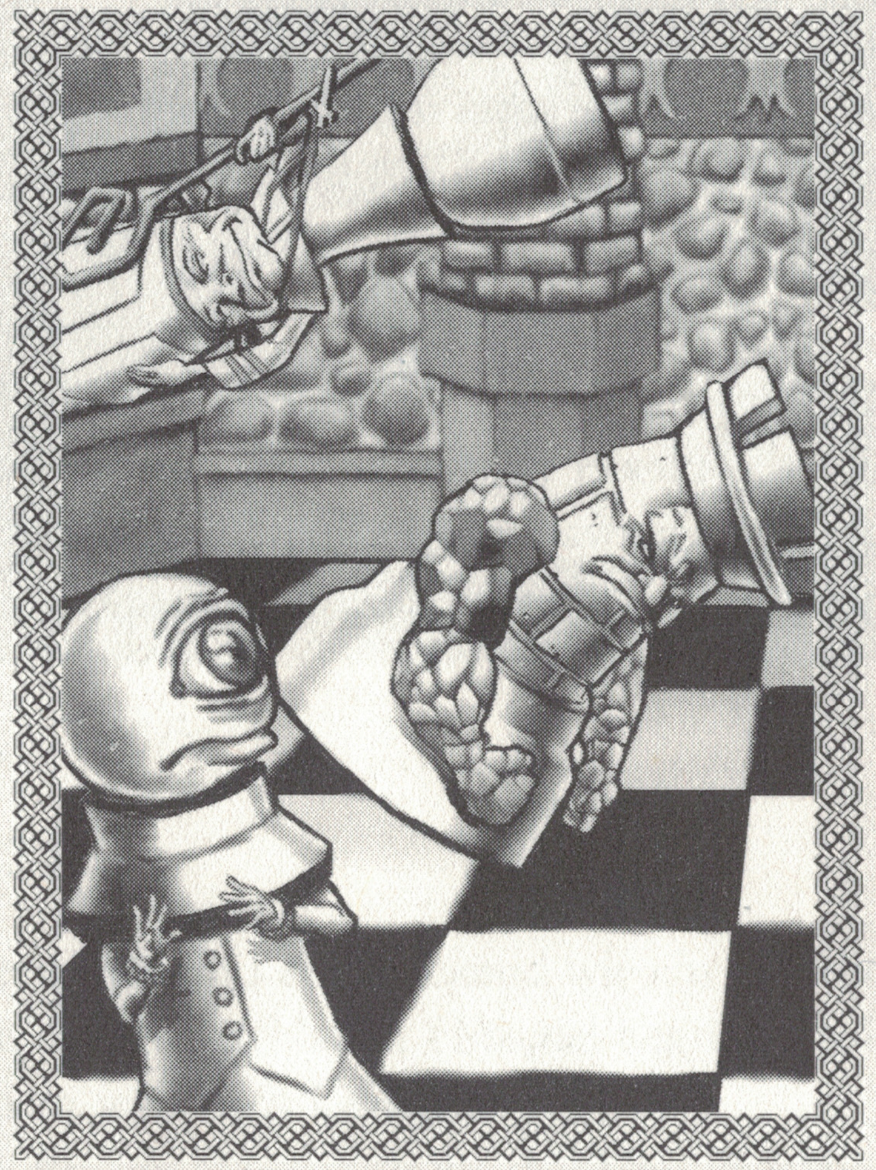
7 Juni, 1874

Sie öffnet sich mir immer mehr. Sie redet unentwegt vor sich hin. Ich denke, das Elexier ist nun korrekt dosiert. Bisweilen scheint sie meine Gegenwart zu fürchten, aber sie spricht dennoch weiter, als könne sie nicht anders.

8 Juni, 1874

Sie verbrachte den ganzen Nachmittag damit, mir eine Geschichte von einer schrecklichen Belagerung zu erzählen. Darin kamen auch lebensgroße Schachfiguren vor. Anscheinend wurde sie von einem zyklopenhaften Bauern gejagt und geriet auf ihrer Flucht über das lebendige Schachbrett in die Fänge zweier abtrünniger Türme.

Wie gewöhnlich war ihre Schilderung sehr lebendig. Die Geschichte war entsetzlicher als alles, was Froissart jemals verfasste.



11 Juni 1874

Ich war nur kurz eingenickt. Beim Erwachen sah ich, dass Alice ihre Hände befreit hatte und sich nun an meiner Uhr zu schaffen machte. Vielleicht muss ich in der nächsten Sitzung Handschellen verwenden, zumindest bis sie sich ordentlich beträgt. Ich nehme ihr auch ihre Stifte ab. Wir wollen sehen, ob diese Bestrafung irgendeine Reaktion hervorruft.

12 Juni1874

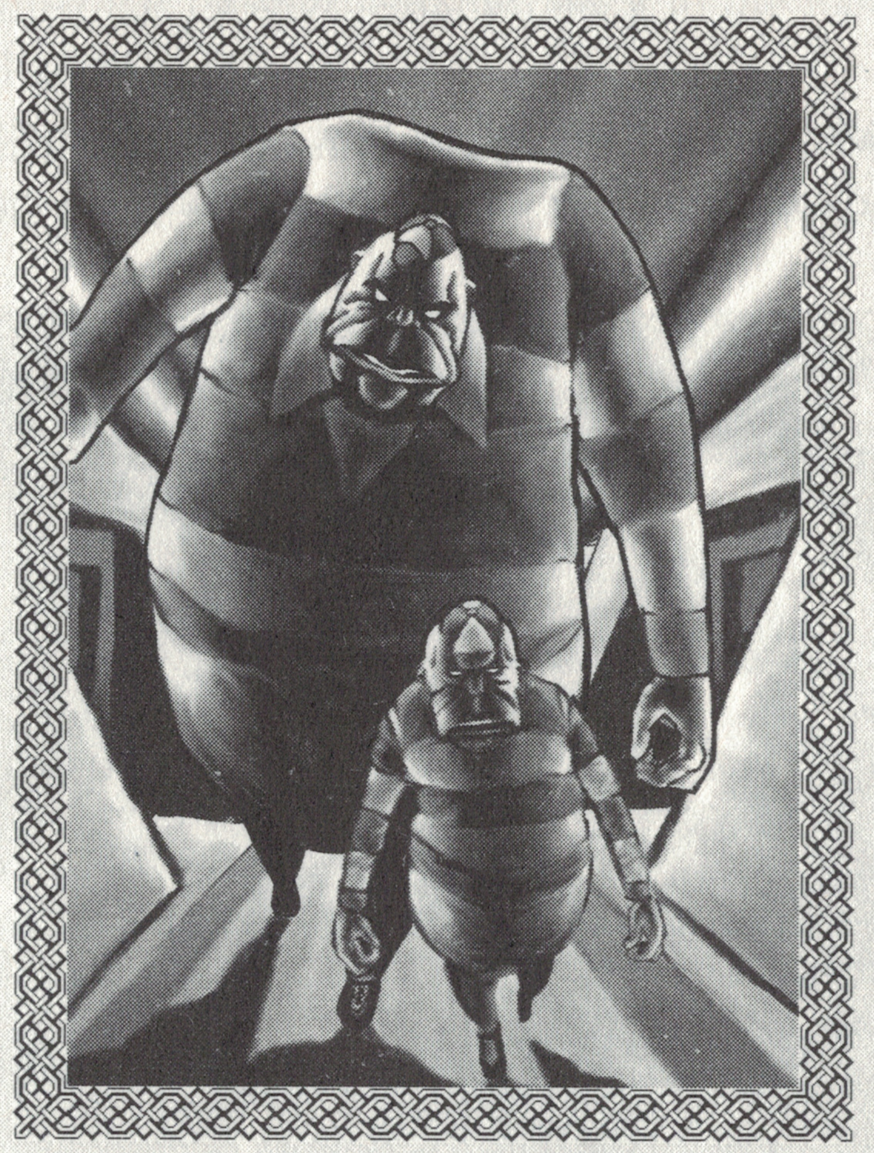
Ich hätte es vorhersehen müssen. In Ermangelung ihrer Stifte verlegt sie sich aufs Dichten.

Wohlan, zum Ziele streben wir, dem Kampf entgegen.
Mit Hasenbomb' und allerlei sorg ich für freien
Lauf auf allen Wegen

Ich bat sie, die "Hasenbombe" zu beschreiben. Klug wie sie ist, forderte sie dazu ihren Stift zurück und begann zu zeichnen.

15 Juni 1874

Bisweilen ist sie während ihrer Monologe ganz klar. Bei manchen mächtigen Worten bricht ihre Phantasiewelt wieder vollkommen über sie herein. Bei dem Wort Feuer verfällt sie verständlicherweise in grenzenlose Trauer.



Ihre Worte können klar sein, aber ihre Zeichnungen zeigen keinen Fortschritt. – 20/7/74

17 Juni 1874

Alice schleuderte eine Teetasse durch den Raum.
"Wie oft soll ich es dir noch sagen? Ich trinke nur mit Freunden Tee!"

18 Juni 1874

Bisweilen kann sie sich sehr zivilisiert benehmen. Einen Moment darauf legt sie eine außerordentliche Boshaftigkeit an den Tag. Als Experiment habe ich ihr jegliche Arznei entzogen. Nur die hohe Dosis Laudanum erhält sie, wenn ihre Laune sehr ausartet.

25 Juni 1874

Vielleicht würde eine Behandlung mit Salzwasser ihren Geist reinigen. Sie hat wirr gesprochen und sich besonders heftig über eine Person ausgelassen, die sie als Rote Königin bezeichnet.

Obgleich die Königin einen Großteil der Monologe beherrscht, weigert sich Alice, die Monarchin zu zeichnen. Ihr Zorn kennt keine Grenzen, wenn sie beschreibt, was sie der Königin antun möchte. – 20/7/74

19 Juli 1874

Während eines besonders heftigen Anfalls griff Alice eine der Schwestern an, die sie gerade badete. Sie nannte sie "Herzogin".

22 Juli 1874

Aus einer Unterhaltung mit Alice:
"Was hast du getan, Alice?"
"Ich war auf einer Teezeremonie, was sonst?"
"War es eine große Feier?"
"Oh, sehr groß, lieber Doktor. Ich fürchte nichts, und bald bin ich am Ziel."

25 Juli 1874

Sie schläft in der einen Nacht sehr unruhig, in der anderen wiederum wie ein Baby. Alles ist unvorhersehbar.

27 Juli 1874

Alice hat uns einen neuen sonderbaren Reim aufgesagt.

Sie quälen mich und sagen stets, ihr Tod sei mein Versagen.
Ich schneide sie mir aus dem Geist mit meinem Schwert seit Tagen.

28 Juli 1874

Sie hat kürzlich von einem Ort namens Pilzwald gesprochen. Dies scheint ein Wald mit Pilzen von der Größe riesiger Bäume zu sein. Pilze und Blätter greifen nach allem, was den Wald betritt. In den vermoderten und verrotteten Schlünden verwesen Kreaturen, die hier ihr Leben ausgehaucht haben.

Sie hat schon einmal ein Bild von diesem Ort gezeichnet, meine ich mich zu erinnern. – 2/8/74

10 August 1874

Es fällt mir schwer, die äußerst passive Alice mit der aggressiven, mächtigen Person in Verbindung zu bringen, die sie in ihren Träumen beschreibt. Sie beschreibt Kämpfe mit Messern und Musketen; ihre Selbstdarstellung hat etwas von einer selbstlosen Heldin. Dies sind keine Verwirrungen. Das ist kein krankhafter Wahn - aber was ist es?

Welches Bild hat sie denn von sich selbst? – 24/8/74

12 August 1874

"Köpft sie!"
Das waren heute ihre einzigen Worte. Sie erklärte sie nicht, obgleich ihr Gesicht den heftigen Zorn widerspiegelte, den sie nur im Zusammenhang mit der Herzkönigin zur Schau trug.

13 August 1874

Ich habe alles getan, was mir eingefallen ist. Behandlungen, Arzneien, Disziplin und Vergnügen - mit nichts erziele ich eine Verbesserung. Alice spricht wann und worüber sie möchte, rezitiert Gedichte mit außerordentlicher Geistesklarheit, zeichnet Bilder. Sie tut nichts auf mein Geheiß hin, sie ignoriert meine Anweisungen, Bitten und Aufforderungen. Sie ist sehr willensstark. Was auch immer ich tue - sie reagiert nicht darauf.
Ich muss jedoch gestehen, dass mich ihre Phantasiewelt, das Wunderland, in seinen Bann gezogen hat. Ich warte auf den Tag, an dem sie den Sieg über die Herzkönigin und ihre Schergen erringen, und das Wunderland wieder ein schöner Ort sein wird. Vielleicht wird das Alices Heilung sein. Vielleicht wird sie sich so selbst heilen, ihr Gleichgewicht wiederfinden und diesen schrecklichen Ort verlassen.
Manchmal erscheint sie mir so nah, an anderen Tagen wiederum ist sie so fern, dass ich fürchte, sie wird den Rest ihres Lebens hinter den dicken Mauern von Rutledge's verbringen … mit mir.

24 August 1874

Wenn du mir meine Phantasie willst rauben schon.
Lehr ich mit meinem Spielzeug dich den rechten Ton.

Mitwirkende

Krankenbericht geschrieben von Greg Roensch
Bearbeitet für Europa von James Lenoël
Zeichnungen: Ben Hall
Dokumentationslayout: Ken Rueb, Frank Werner
Besonderer Dank an alle, die zu diesem Krankenbericht beigetragen haben, besonders an R. J. Berg, American McGee, Rogue Entertainment (besonders Rich Fleider), Ede Clarke, Genee Higgins, Dave McCormick, Mike Kaiser, Justin Holst, Andrew Young

Software und Dokumentation © 2000 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Teilweise © 2000 Rogue Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt enthält Software-Technologien von Id Software, Inc. Lizenzierte Software-Technologie. © 2000 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Electronic Arts, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und American McGee's Alice sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Das Rogue Entertainment-Logo ist eine Marke von Rogue Entertainment, Inc.

Besonderer Dank an Ritual Entertainment.

EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

EAD08903307M